

Serious game sobre comunicación no verbal



Descripción general

Didier, un detective novato, entra a trabajar en una comisaría de París. Desde el equipo de análisis de la conducta, analizará e interpretará los interrogatorios a sospechosos de diferentes crímenes. Mientras investiga un pequeño hurto, Didier descubre una compleja trama que esconde el robo del siglo.

Características

Un programa de formación basado en la metodología *game-based learning*:

- aplicable y práctico
- revolucionario e impactante
- adictivo e innovador
- orientado al aprendizaje experiencial
- flexible, rápido y fácil de realizar
- divertido y ameno
- único

Serious game sobre comunicación no verbal

Metodología

La metodología *game-based learning* desarrollada por Gamelearn combina estos 3 elementos:

1. **Contenidos de calidad**, con un enfoque eminentemente práctico, útil y directamente aplicable al puesto de trabajo.
2. **Técnicas de gamificación** como el *storytelling*, *rankings*, niveles o *badges* para convertir el aprendizaje en una experiencia diferente y divertida con el objetivo de generar *engagement* en el alumno.
3. **Ejercicios prácticos** para que el alumno practique en un entorno seguro y sin estrés, al mismo tiempo que recibe *feedback* con áreas de mejora.

Objetivos

- Conoce los diferentes canales de comunicación no verbal.
- Aprende las reglas para evaluar la información que aporta la comunicación no verbal.
- Practica el reconocimiento e interpretación de los diferentes indicadores de comunicación no verbal.
- Descubre cómo reconocer la mentira.



Serious game sobre comunicación no verbal

Programa

El programa del curso enseña las claves de la comunicación no verbal a través de los siguientes pasos:

- Canales de comunicación no verbal.
- La expresión facial.
- La expresión gestual.
- La postura.
- Reglas para evaluar la información.
- La detección de la mentira.

Conocimientos y competencias

Gracias a los simuladores del juego, **Zulú** consigue un aprendizaje efectivo a través de la práctica de las principales habilidades y competencias relacionadas a la gestión de las emociones:

- Pensamiento analítico, foco, búsqueda de información, flexibilidad, comunicación eficaz, empatía, asertividad, resolución de problemas, toma de decisiones, trabajo en equipo, liderazgo.

Otras competencias integradas:

- Aprendizaje continuo, *coaching*, autoconciencia, autocontrol, autoconfianza, integridad, equilibrio, iniciativa, impacto e influencia, negociación, relaciones interpersonales, servicio al cliente.

Serious game sobre comunicación no verbal



A quién va dirigido

Zulú está dirigido a todos los perfiles, especialmente a aquellos que quieran conocer en profundidad la comunicación no verbal, los diferentes canales que existen, cómo identificarlos para sacar conclusiones, y saber reconocer la mentira.

Funcionamiento

1. Para jugar, solo se requiere de un dispositivo con conexión a Internet.
2. Se puede acceder a través de la plataforma de Gamelearn o incluyendo este juego como una solución más dentro de tu LMS (Cornerstone, Moodle, SAP Success Factors, etc.).
3. Tienes acceso a la información de evolución sobre la evolución de tus alumnos y grupos en tiempo real.